brandneu

COSMIC GUERILLA

Die phantastische Welt des Science Fiction in einem faszinierenden TV-Spiel voller Witz und Tempo

Der Spieler im Kampf gegen kosmische Guerillas!
Sie setzen alles daran, die Zentral-Laserkanone des Spielers in ihren Besitz zu bringen, die — von zwei starken Schutzblöcken abgeschirmt — in der Bildmitte verborgen ist.

Von links und rechts pirschen sich die Guerillas an, um im schnellen Zugriff Stein für Stein aus dem Schutzblock herauszubrechen und abzutransportieren. Der Spieler versucht mit seiner beweglichen Laserkanone am unteren Bildschirmrand, dieses Vorhaben zu vereiteln. Ein gefährliches Unterfangen, weil er ständig den Angriffen der Guerillas ausweichen, sich hinter seiner Basis verstecken und obendrein vor den zusätzlichen Attacken eines „Mondkalbes" auf der Hut sein muß, daß bei jeweils 500 Punkten auftaucht.

Selbstverständlich schlägt sich jeder Erfolg auf dem Punktekonto nieder, und bei 1000 bzw. 2000 Punkten (einstellbar) erhält der Spieler eine weitere Zentral-Laserkanone und damit Spielverlängerung.

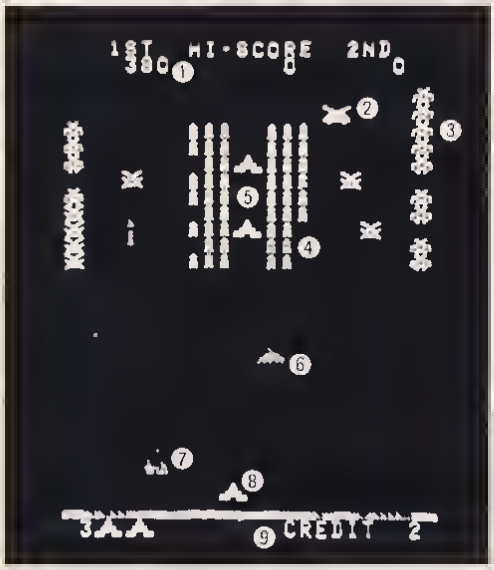
Die Vielfalt der Spieldetails und die Lebendigkeit des Geschehens verlangen vom Spieler manuelle Geschicklichkeit und blitzschnelle Reaktionsfähigkeit. Gerade diese ständige Herausforderung macht den faszinierenden Reiz von COSMIC GUERILLA aus!

adp automaten GmbH Paul Gauselmann
Eichendorffstraße 18
Postfach 1240 D-4992 Espelkamp
Telefon (05772) 4044
Telex 0972300 adpau d

Die Spieltechnik von COSMIC GUERILLA

Der Bildschirm mit allen Aktionsfiguren

Der besseren Übersicht wegen haben wir auch das „Mondkalb" abgebildet, obwohl es erst bei jeweils 500 Punkten erscheint



1 Punktzahl-Display

2 Ufo - Jeder Treffer bringt dem Spieler 50 - 300 Punkte

3 Guerilla
Von beiden Seiten des Bildschirms kommen die Guerillas zur Mitte, werfen Bomben ab, um die bewegliche Laserkanone (s. 8.) zu zerstören und versuchen, die Schutzblöcke (s. 4.) abzubauen und die zentrale Laserkanone (5) auf ihre Seite zu bringen. Die Guerillas werden durch die bewegliche Laserkanone abgeschlossen.

4 Schutzblock
Die Blöcke links und rechts sind Hindernisse für die Guerillas, die sie durchbrechen müssen, um die zentrale Laserkanone zu erbeuten. Wird ein Guerilla beim Abtransport eines Blocks getroffen, ergänzt sich der Block wieder.

5 Zentrale Laserkanone
Wenn die Schutzblöcke von den Guerillas durchbrochen werden und die Kanone in die Guerillastellung gebracht wird, ist sie verloren. Hat der Spieler 1000 bzw. 2000 Punkte (einstellbar), erhält er eine weitere zentrale Laserkanone und damit Spielverlängerung.

6 „Mondkalb"
Es erscheint bei jeweils 500 Punkten und attackiert die Laserkanone des Spielers. Sein Abschuß bringt 50 bzw. 200 Punkte.

7 Basis
Schutzschild für die bewegliche Laserkanone des Spielers gegen die Bomben der Guerillas und des Mondkalbs (6)

8 Bewegliche Laserkanone
Sie wird durch Hebelsteuerung horizontal geführt. Durch Druck auf die Feuer-Taste greift der Spieler die Guerillas, den Ufo und das Mondkalb an. Einstellung variabel für 3 - 5 Kanonen.

9 Creditanzeige

Punktwertung je Treffer. Nach jedem Spieldurchgang steigen die Punktwerte, die Guerillas ändern ihre Form.

1. — 3. Durchgang	4. — 6. Durchgang	7. — 9. Durchgang	10. — 12. Durchgang	Nach 13 Durchgängen	Ufo	„Mondkalb"
20 Punkte	**40** Punkte	**50** Punkte	**60** Punkte	**100** Punkte	**50 - 300**	**50** oder **200**

Technische Daten	Maße ca.: H 170 cm, B 64 cm, T 80 cm	Gewicht ca.: 120 kg	Elektr. Anschlußwerte: 220 V, 50 Hz, ca. 115 W Stromaufnahme
Hersteller	UNIVERSAL, Japan		

adp automaten GmbH
Paul Gauselmann
Postfach 1240 · Eichendorffstr. 18
D-4992 Espelkamp
Telefon (0 57 72) 40 44
Telex 9-72 300 adpau d